



## **Tv-fiktion som tværmedial oplevelsesdesign**

### **Livvagterne og CSI som eksempler**

Sandvik, Kjetil

*Published in:*  
Den skandinaviske krimi

*Publication date:*  
2010

*Document version*  
Også kaldet Forlagets PDF

*Citation for published version (APA):*  
Sandvik, K. (2010). Tv-fiktion som tværmedial oplevelsesdesign: Livvagterne og CSI som eksempler. I G. Agger, & A. M. Waade (red.), *Den skandinaviske krimi: Bestseller og blockbuster* (s. 157-172). Nordicom.

# Tv-fiktion som tværmedialt oplevelsesdesign

## *Livvagterne og CSI som eksempler*

Kjetil Sandvik

### *Resumé*

Programformater til tv er inden for de seneste 10-15 år blevet tværmediale. Dette gælder især for serieformatet, dvs. programmer der består af en række af udsendelser med en kontinueret handling, hvor de enkelte afsnit vises med en uges mellemrum over en periode på flere uger eller måneder. Artiklen ser nærmere på kommunikationsstrukturerne i krimiserierne *Livvagterne* (DR) og *CSI* (CBS) i det forfatteren fremfører det argument at det tværmediale programformat giver mulighed for at skabe indlevelse og fordybelse hos brugerne der kan deltage i en fælles mediebegivenhed og bidrage med indhold via forskellige interaktive features som chats, blogs og spil. Afslutningsvis diskuteres hvordan krimien synes at passe godt i forhold til det tværmediale programformat eftersom mulighed for at fordybe sig og søge yderligere oplysninger f.eks. om plot og karakterer går godt i spænd med krimiens generelle receptionsmodus, hvor det at forsøge at regne kriminalgåden ud på egen hånd er en del af tilfredsstillelsen og appellen ved at læse eller se krimier.

Keywords: TV-produktion, TV-serier, flermedialitet, tværmedialitet, cross-media, mediekonvergens, mediedivergens, deltagerkultur, interaktivitet, krimi

“...media will be everywhere, and we will use all kinds of media in relation to one another” (Jenkins 2003: 93).

Da tv-dramaserien *Matador* første gang kørte over de danske tv-skærme, lagde den gaderne øde og den kom til at præge den danske hverdagskultur både mens serien blev udsendt og længe efter. Seriens personer og handling kom til at udgøre et fælles referencepunkt, noget man talte om i hjemmene, på arbejdet, i bussen etc. Dagens populære tv-serier har samme evne til at engagere en stor del af den danske befolkning, hvad enten vi nu taler om

underholdningsprogrammer som *Vild med dans* (TV2), *Talent* (DR) og *X factor* (DR) eller vi taler om de populære dramaserier som især DR har haft succes med at udvikle (serier som *Nikolaj og Julie*, *Rejseholdet*, *Forbrydelsen*) men som det også findes eksempler på hos den konkurrerende landsdækkende kanal TV2 (f.eks. *Anna Pihl*). Men til forskel fra Matador, hvor medie-eksponeringen var begrænset til tv-udsendelserne (og hvad nu den trykte presse måtte finde på at skrive)<sup>1</sup>, så er de nye tv-serier indspundet i tværmediale kommunikationskampagner, hvor ikke mindst internettet spiller en væsentlig rolle i og med at programmerne spiller sammen med omfattende websites som i høj grad udvider programmernes oplevelsesuniverser. Som sådan rammer de nye programformater sine brugere<sup>2</sup> bredere (dvs. gennem flere medier) end tidligere programformater og åbner muligheder for et involverende engagement som overskrider samtaler med andre brugere og som bl.a. indebærer at brugeren har mulighed for at gå dybere og mere detaljeret ind i ikke blot serierne handling- og fiktionsunivers<sup>3</sup>, men også i selve programproduktionen med mulighed for at være i dialog med tilrettelæggere, værter, medvirkende.

*Tværmedial* tv-produktion indebærer nogle nye muligheder for brugerne for at engagere sig i programindholdet og også selv bidrage med indhold via forskellige interaktive features som chats, blogs og spil. Udviklingen af tværmediale programformater skal ses i forhold til oplevelsesfokuseret og deltagerbaseret mediekultur. Krimiserierne *Livvagterne*<sup>4</sup> (DR) og *CSI* (CBS) er tværmediale programformater der engagerer brugerne og skaber indlevelse og fordybelse samt oplevelse af at deltage i og bidrage til en fælles mediebegivenhed<sup>5</sup>. Krimien synes at passe godt i forhold til det tværmediale programformat eftersom mulighed for at fordybe sig og søge yderligere oplysninger f.eks. om plot og karakterer går godt i spænd med krimiens generelle receptionsmodus.

### **Den medieteknologiske udvikling: interaktivitet og deltagerbaseret kommunikation**

Vore dages medievirkelighed kendetegnes af to tendenser hvad angår den medieteknologiske udvikling (jf. Petersen 2007 s. 20f.), henholdsvis mediekonvergens, dvs. en sammensmeltning af forskellige medier i kraft computerens evne til at simulere ikke blot eksisterende men også kommende medieteknologier (Cf. Jensen 2008, s.22), dels mediedivergens, dvs. en sameksistens af flerhed af forskellige (gamle som nye) medier. Disse to tendenser afføder nogle forskellige mediestrategier. For det første kan vi tale om en strategi som betjener sig af flermedialitet, forstået som en flerhed af medier, der konvergerer på den samme

medieplatform, dvs. hvor der finder en anvendelse af flere medier i det samlede medieudtryk sted. Et eksempel kan være DRs netportal med sin montage af tekst, billeder, audio- og video-feeds, podcasts, chats etc. og den måde som denne portal anvendes bl.a. til at samle alle kanalens ungdomsprogrammer (på nær musikprogrammet *Boogie*) på en fælles online programflade, *Pirat TV*, og hvor det er muligt at se gamle udsendelser (f.eks. det delvist brugerskabte *Spam*) og nye satsninger som kulturprogrammet *Perlevenner*. For det andet kan vi tale om en mediestrategi hvor flermedialiteten ytrer sig ved at kommunikationen benytter en flerhed af medieplatforme som kommunikationen foregår på. Her vil der så være tale om mediedivergens og et eksempel kan være DRs dramaserie *Sommer*, som først blev udsendt som TV-serie og siden hen er planlagt som radioteater. For det tredje kan vi tale om tværmedialitet som kommunikationsstrategi. Her finder der en samlet (koordineret) kommunikation sted på flere platforme og kommunikationen er således udtryk for mediekonvergens såvel som -divergens. Det er eksempler på denne sidste mediestrategi i forbindelse med produktion af nye programformater, hvor tv-udsendelse spiller sammen med websites, mobiltelefoni etc., som jeg vil beskæftige mig med i denne artikel.

Anvendelse af tværmediale kommunikationsstrategier i udvikling og produktion af nye programformater kan medføre at man når ud til flere brugere, ud til nye – og især yngre – målgrupper hvis medieforbrug adskiller sig fra et forbrugsmønster, hvor brugerne i stor udstrækning benytter sig af ét medie ad gangen. Hvis vi ser på de yngre mediebrugere (under 22 år), så er disse storforbrugere af medier. En undersøgelse foretaget af teleselskabet Telia i 2008 viser at unge mediebrugere har medier kørende gennemsnitligt 17 timer per døgn, og typisk kendetegnes deres medieforbrug af flermedialitet på den måde at de samtidigt med at de ser tv også kan være i gang med at spille computerspil, opdatere Facebook-profilen, deltage i en chat på Arto eller skrive et nyt indlæg på en af de mange blogs de RSS-abonnerer på alt imens de holder kontakt med vennerne via sms og Twitter<sup>6</sup>. Unge mediebrugere anvender en altså en flerhed af medier – og de gør det simultant: Ved at have et flermedialt medieforbrug får disse mediebrugere plads til flere timers medieforbrug per dag end ældre mediebrugere<sup>7</sup>.

Det er evident at en programproduktion som kan anlægge en tværmedial strategi, hvor disse forskellige medier anvendes som platform, har en større chance for at nå i gennem til denne aldersgruppe, end produktionsformater, som kun anvender tv, hvilket netop har vist sig at være tilfælde med f.eks. DRs ungdomsprogrammer som *Boogie*, hvor programmets website har været

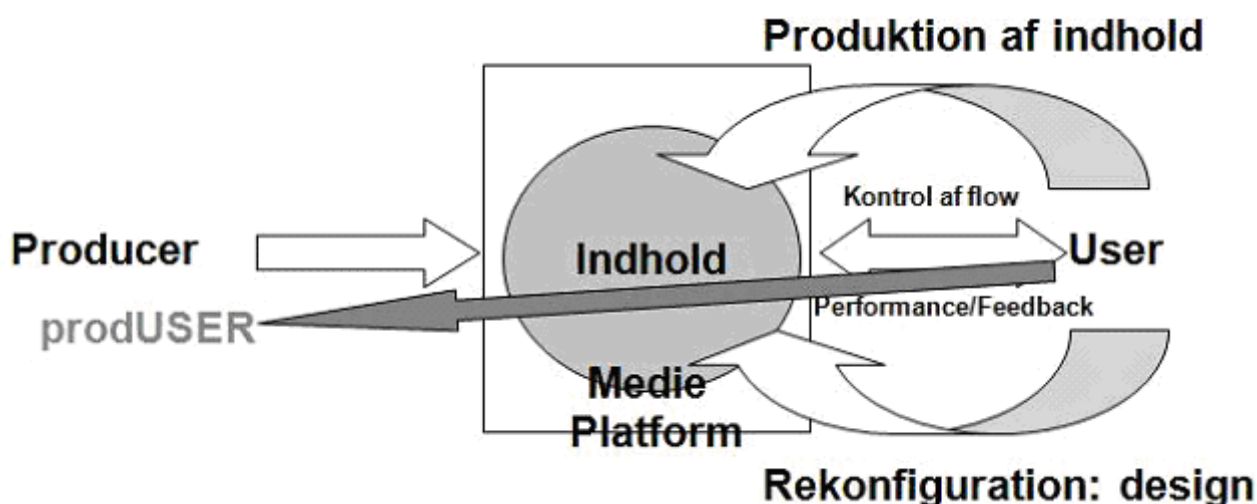
hjemsted for debatter, afstemninger og communities i forbindelse med programmet, og *SKUM-TV*, hvor programmets website har været ramme og udstillingssted for brugernes egne videoproduktioner (Cf. Petersen 2007). Lanceringen af DRs nye – og udelukkende netbaserede – ungdomskanal *Pirat TV* er et radikalt udtryk for en sådan produktionslogik: Her lægges, som nævnt, både gamle og nye udsendelser tilgængelige i en digital programflade som tillige rummer adskillige muligheder for brugerdeltagelse fra at sammensætte egne 'playlists' til at deltage i forskellige debatter, og eftersom *Pirat TV* er implementeret del af DRs webportal så er der nu direkte forbindelser mellem ungdomsprogrammerne og DRs spilsektion, satiresektion, chat-fora, blog-sider etc. og fuldt mulig at integrere dette i et større tværmedialt netværk der potentielt kan inkludere forskellige netværksteder som f.eks. Facebook og Twitter.

Udnyttelse af mulighederne i de digitale medier (mobiltelefon, internet-applikationer) som platform for introduktion af brugerdeltagelse og andre interaktive elementer kan medføre større engagement og mulighed for udvidelse af kommunikationens oplevelsesunivers:

This circulation of media content - across different media systems, competing media economies, and national borders - depends heavily on consumer's active participation. I will argue here against the idea that convergence should be understood primarily as a technological process bringing together multiple media functions within the same devices. Instead, convergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content. (Jenkins 2006, s. 3)

Et af de væsentlige karakteristika ved kommunikation som bl.a. baserer sig på computerteknologi, er at den tilbyder en interaktiv struktur af potentielt kollektive og kollaborative kommunikative handlinger, som kommunikationens aktører engagerer sig i. Hvis vi forsøger at beskrive denne kommunikationsstruktur med medievidenskabelige termer som forhold mellem afsender, medie, budskab og recipient, står det klart at et blik for transformationen af recipientens rolle og hele receptionsforholdet er nødvendigt, når det handler om at forstå interaktive mediesystemer og hvordan disse adskiller sig fra ikke-interaktive mediesystemer.

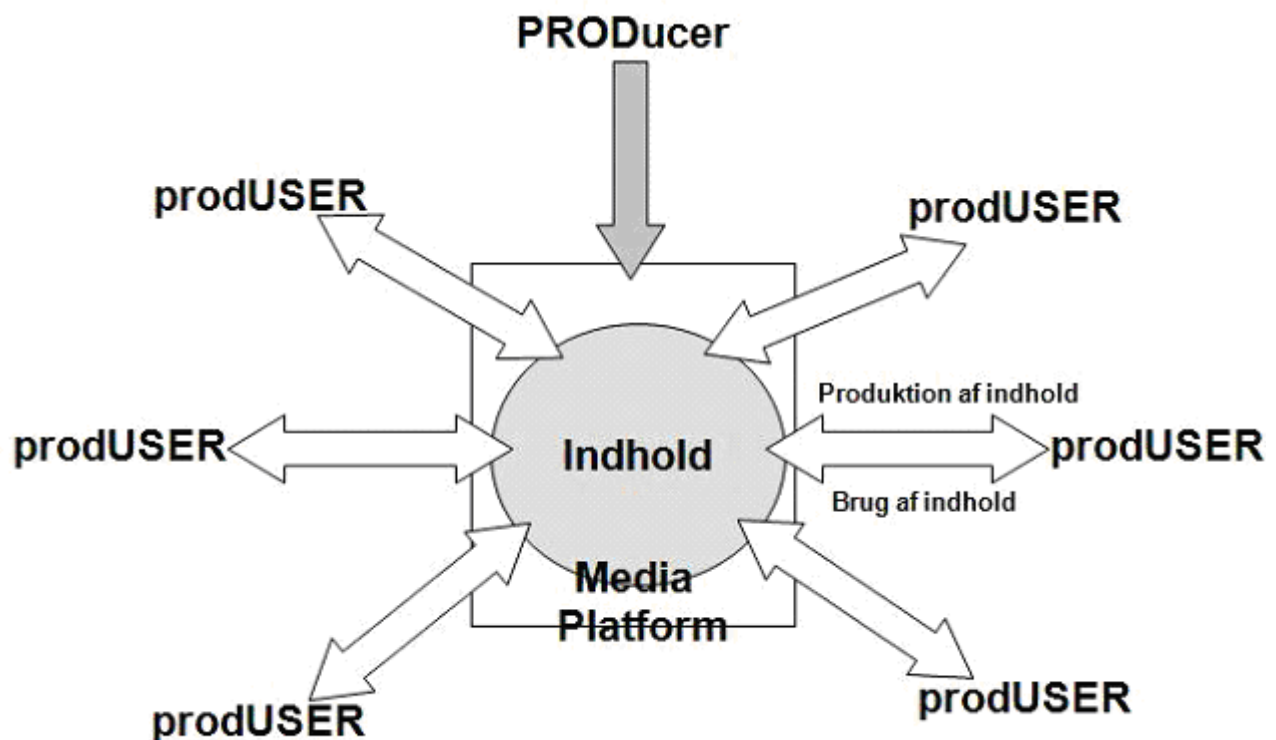
Det vil selvsagt ikke være korrekt at sige at recipienten af en ikke-interaktiv mediekommunikation er passiv, mens recipienten af interaktiv mediekommunikation er aktiv, eftersom enhver fortolkende proces fordrer interaktion mellem tekst (mediesystem) og læser (jf. Iser 1989), og lige så væsentligt som at interaktivitet beskriver en kvalitet ved selve mediesystemet, er det at begrebet her forbinder interaktivitet til receptionen og mediekommunikationens betydningsproduktion. Men den betydningstilskrivning som i forhold til ikke-interaktive medietekster udelukkende foregår på receptionsniveau, er med den interaktive mediekommunikation rykket ind som fysisk kvalitet i selve den kommunikative handlingsstruktur: Interaktivitet er ikke kun et spørgsmål om mediets evne til at reagere og respondere, men forbinder begrebet til selve betydningsproduktionen. Definitionen forbinder begrebet interaktivitet til ideen om den aktive recipient, den aktive bruger, brugeren som (med)spiller. Og i systemer, hvor brugeren ikke kun har indflydelse på kommunikationens flow, dvs. på hvornår der kommunikeres, men også på selve indholdet, fremstår brugeren også som (med)producent. Med engelske termer (Cf. Brun 2008) kan vi sige at brugeren går fra at være *user* til at blive *produser* (se figur 1).



Figur 1. Dialogbaseret kommunikationsmodel

I det interaktive mediesystem er brugerens handlinger og valg blevet til en implementeret del af selve mediekommunikationen: kommunikationen er afhængig af brugerens *performance*, og systemet producerer *feedback* i forhold til denne kommunikation. Det er evident at der med den interaktive mediekommunikation på denne måde introduceres en ny kommunikationsform, der har en anden ontologi end den man finder i en mere klassisk forståelse af mediekommunikation, hvor kommunikationens budskab betragtes som afsluttet, autonomt og uafhængigt af eventuelle recipienters forskellige fortolkninger (endsige handlinger), om end fortolkningen er betinget af recipientens forskellige kommunikative og mediespecifikke kompetencer.

I interaktiv mediekommunikation er afsender ikke nødvendigvis mulig at definere entydigt (hvem er f.eks. det brugergenererede online-leksikon Wikipedias afsender?) og en evt. afsender er heller ikke nødvendigvis herre over mediekommunikationens indhold eller betydningsproduktion og ej heller kommunikationens endelige udformning i klassisk forstand, eftersom det interaktive værk tillader recipienten direkte, fysisk og ikke kun fortolkningsmæssig indflydelse på mediekommunikationens form og indhold. Eller sagt på en anden måde: Enhver aktualisering af den mediekommunikative handlingsstruktur vil tilføje kommunikationen en eller flere afsendere (når det gælder Wikipedia, i form af nye artikelforfattere, nye redaktører) udover den, der i udgangspunktet er afsender (udvikleren af Wikipedia som særligt mediesystem). I den interaktive mediekommunikation er det klassiske skel mellem mediebudskab og fortolkning således brudt sammen, i og med at fortolkning og mediebudskab kan ikke længere adskilles, eftersom brugerens fortolkning er implementeret i kollaborative interventioner i selve den kommunikative handlingsstruktur. Den medievidenskabelige pointe er, at i interaktiv mediekommunikation er brugeren aktant i selve kommunikationsstrukturen og ikke kun en anticiperet fortolkningsstrategi sådan som det kommer til udtryk i f.eks. Ecos begreb om *modellæseren* (Eco 1981) . Brugeren ikke kun læser eller ser et medieindhold og forholder sig fortolkende til dette, men spiller en rolle inde i selve den kommunikative handlingsstruktur. Dette er kommunikationsforhold som intensiveres med udviklingen af netbaseret medieteknologi i retning af deltagerbaserede og kollaborative systemer (blogs, wikis og sociale netværksites som f.eks. Facebook) som er af afgørende betydning for hvordan kommunikation – hvad enten den nu foregår indenfor det politiske, det markedsøkonomiske eller populærkulturelle felt – bliver strategisk tilrettelagt og gennemført (se figur 2).



Figur 2. **Deltagerbaseret kommunikation**

Kendetegnende for denne udvikling er, at online-kommunikation i stigende grad faciliterer kollaborative og kollektive processer, hvor deling af medieindhold (det være sig information, viden, underholdning osv.) såvel som fælles indholdsproduktion er i centrum. Medialiseringen af vor dagligdag og udviklingen af mediebaserede miljøer for brugerinitierede handlinger hænger nøje sammen med det fokus på den aktive og medskabende (for)bruger som er et af oplevelsesøkonomiens kendetegn, og som understøttes af den måde computeren som medieteknologi fungerer på: Brugeren engageres qua en interaktiv medieteknologi partcipatorisk som medproducent og produktudvikler, hvilket også gør sig gældende for de tværmediale programformater, jeg beskæftiger mig med her, tillige med oplevelsesøkonomien i et bredere perspektiv og den omfattende medialisering<sup>8</sup> som denne er indskrevet i. Her bliver oplevelser i stigende grad til gennem en interaktion mellem designere, produkter (f.eks. programformater) og brugere og hvor brugeren ønsker at være med til at skabe sine egne oplevelser. Som Pine og Gilmore pointerer i *The Experience Economy* (1999), så handler



iscenesættelse af oplevelser som forbrugsmodus ikke om at underholde, men om at engagere forbrugeren. Dette kan finde sted på mange niveauer, fra passiv deltagelse (som vi kender det fra forbrug af kulturgoder som koncerter og teaterforestillinger) til aktiv deltagelse, hvor forbrugeren direkte influerer på den performance eller event som skaber selve oplevelsen. Men uanset graden af deltagelse, så handler iscenesættelse af oplevelser om at scripte fortællinger som fremstår som ufærdige uden forbrugers deltagelse. Det handler kort og godt om iscenesættelse af mulighedsrum henholdsvis for brugernes selvinitierede aktiviteter og for brugernes kreative og innovative potentiale, hvilket netop kendetegner de kreative, kollaborative fællesskaber som den nye medieteknologi faciliterer. Igen handler det om at vi går fra *user* til *produser*.

Det ligger i den oplevelsesøkonomiske logik at brugeren ikke længere kun er (anonym) konsument af varer eller tjenester, men også et aktivt handlende individ, der investerer sig subjektivt og affektivt og fortæller sig selv gennem sin konsumtion. Og de performative og partecipatoriske aspekter ved oplevelsesdesignet og de medier, som dette realiseres igennem, har i høj grad også relevans kendetegnende for kommunikationsstrukturen i det tværmediale TV-programformat hvor brugeren indplaceres som en kreativ og produktiv aktør i selve kommunikationen.

Det vil dog være forkert at sige at den mulighed for deltagelse og samarbejde som ligger i den nye medieteknologi som f.eks. muliggør at brugere selv producerer og distribuerer på indhold på blogs, i sociale netværker (Facebook, Flickr, YouTube etc.) indebærer at gamle magtstrukturer automatisk opløses når disse produktionsforhold implementeres i f.eks. DRs programproduktion. Både hvad koncept, produktion og ophavsret angår, er ikke de programformater, hvor brugernes deltagelse spiller en væsentlig rolle, nødvendigvis udtryk for en demokratisering: medieproducenterne kontrollerer og ejer i stor udstrækning også det indhold som brugerne måtte bidrage med<sup>9</sup>:

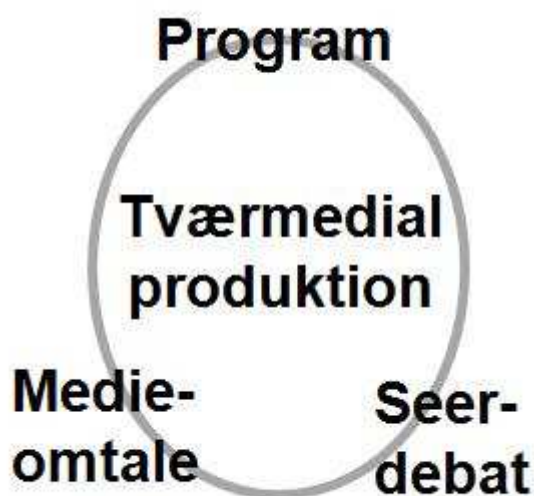
Not all participants are created equal. Corporations - and even individuals within corporate media - still exert greater power than any individual consumer or even the aggregate of consumers. And some consumers have greater abilities to participate in this emerging culture than others (Jenkins 2008, s. 3)

Men som jeg vil fremføre her, så er ikke demokratisering nødvendigvis det væsentlige, når brugere benytter sig af de medieteknologier og engagerer sig de nye kommunikationsformer.

Her handler det om at blive inviteret med som deltager i kommunikationen med mulighed for personligt tilrettelagte henvendelsesstrukturer og med mulighed for at kunne engagere sig på forskellige niveauer.

### **Krimiserier som tværmediale programproduktioner**

Tværmediale programproduktioner anvender altså flere medieplatforme med en indbyrdes arbejdsdeling og med en forventet merværdi for brugerne og øget brugeropmærksomhed og – deltagelse. Som Helle Kannick Haastrup har påpeget bl.a. i artiklen ”Oplevelser på tværs – en tværmedial analyse af relationen mellem tv-serie og website” (2007), så installeres der i kraft af den tværmedialt tilrettelagte medieproduktion nogle nye mediekredsløb, som ikke længere kan forklares med den klassiske hierarkiske tredeling af medieteksten (jf. Fiske 1987), hvor den primære tekst udgøres af filmen/tv-serien, den sekundære tekst udgøres af pr/reklame, baggrundsmateriale, bonusmateriale og andre tekster, der omkranser primærtteksten, og endelig den tertiære tekst udgøres af brugerens egne tekster som produceres på baggrund af primær- og sekundærtteksten. Med de nye mediesystemer og den i stigende grad interaktive og deltagerbaserede kommunikationsform som jeg har beskrevet ovenfor og som er kendetegnende ved den aktuelle tværmediale programproduktion, som jeg fokuserer på her, er det tydelig at her vil de tekster som forskellige typer af medieomtale udgør og som omkranser selve tv-programmet ikke kunne udskilles som noget der er adskilt fra dette: Disse tekster griber tvært i mod ind i og spiller sammen med selve tv-programmet. Og ligeledes vil de tekster som brugerne selv producerer i form af ’seerdebat’ (som tidligere ville finde sted hjemme foran fjernsynet, på arbejdspladsen, i det offentlige rum generelt, eller måske som læserbreve i avisen) ikke være frakoblet hverken tv-program eller website men være integreret i disse – især når det gælder underholdningsprogrammer som f.eks. *X factor* hvor brugerne bl.a. har indflydelse på showets udvikling og mulighed for at debattere det indenfor rammerne af det tværmediale programkoncept, dvs. på websitets debat- og chatfora. Snarere end et hierarki mellem Fiskes tre tekstniveauer, så er der med den tværmediale programproduktion altså tale om at primær-, sekundær- og tertiærttekster forbindes til hinanden i én fælles medietekst (se figur 3).



Figur 3. Den tværmediale produktions medietekster

Det væsentlige er at den tværmediale medieproduktion indbygger muligheder for deltagelse og dermed forudsætter en aktiv mediebruger og at dette gøres i et forsøg på at skabe et engagementsfremmende tilhørsforhold baseret på identifikation OG interaktion:

Media producers are consciously building into their texts opportunities for fan elaboration and collaboration -- codes to be deciphered, enigmas to be resolved, loose ends to be woven together, teasers and spoilers for upcoming developments. (Jenkins 2003, s. 291)

Jeg vil i det følgende se på to eksempler på krimiserier som tværmediale programformater, idet jeg især fokuserer på den rolle som websitet spiller i programformatet eftersom det er her at de interaktive (brugerinvolverende) elementer, som er en væsentlig del af den tværmediale pakke, ligger. Jeg vil se nærmere på krimiserierne *Livvagerne* og *CSI* som hver på deres måde anvender en tværmedial kommunikationsstrategi som udvider brugerens mulighed for at engagere sig i seriernes fiktionsunivers.

## Livvagternes mediekredsløb: bliv livvagt selv!



Illustration 1. T.v. Personale-dossier, m.f. quizz om Livvagternes udstyr og arbejdsmetoder, t.h. Livvagterne-spillet

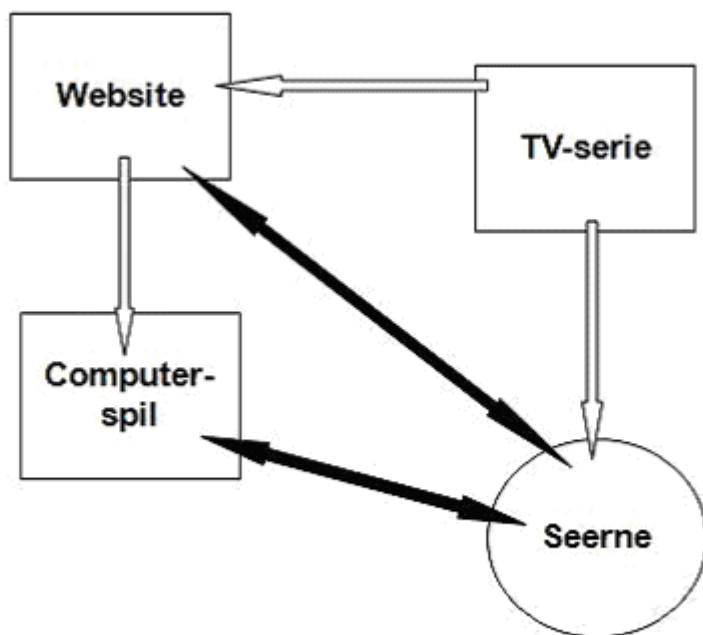
Som dramaserie indgår *Livvagterne* som sidste del i Mai Brostrøm og Peter Thorsbos krimitrilogi som i øvrigt rummer *Rejseholdet* (DR 2000) og *Ørnen* (DR 2004) og som fællesnævner har at vi følger en specialenhed indenfor politiet. Men hvor det i *Rejseholdet* handlede om at assistere lokale politimyndigheder i opklaring af drabssager og det i *Ørnen* handlede om opklaring af international kriminalitet, så er opklaringsarbejdet i *Livvagterne* skiftet ud med forebyggelse af potentielle kriminelle (terroristiske) handlinger begået mod landets politikere. Men fælles er at vi følger et lille sluttet selskab af specialiserede politifolk i en række afsluttede episoder (i *Livvagterne* kører disse episoder konsekvent som dobbeltafsnit, hvad de ikke gjorde i de to andre serie).

Som tværmedialt programformat består *Livvagterne* af tv-serien i samspil med et omfattende website samt et computerspil som ligger som særlig applikation på nettet og ikke integreret i selve Livvagterne-website. Website fungerer primært som reservoir for baggrundsmateriale, men muligheden for bruger-engagement er betydelig større end tilfældet f.eks. var med website for DRs sidste krimi-serie *Forbrydelsen* såvel som med de to websites for henholdsvis *Rejseholdet* og *Ørnen*. Her har man mulighed for at gå bag om serien og læse mere om selve produktionen og de forskellige medvirkende og man har også mulighed for at gense episoder og downloade billedgallerier fra de forskellige episoder. Men mere interessant i denne artikels sammenhæng er at website bruges til at udvide seriens fiktionsrum og den måde som brugeren får mulighed til at 'spille med' i fiktionsuniverset. Der ligger et

omfattende arkiv med personaledossierer hvor man kan læse mere om de forskellige livvagter, deres biografi, familieforhold, karriereforløb – baggrundsstof som serien ikke giver (eller giver i meget sparsomt omfang, dvs. ikke udover hvad der er dramaturgisk nødvendigt) og som derfor spiller en vigtig rolle i forhold til at give karaktererne mere fylde og dybde og dermed muliggøre en større indlevelse fra brugerens side og som også sætter ham eller hende i stand til at vinde indsigt i hvad det vil sige at være PET livvagt og hvad som kræves for at kunne udføre denne særlige form for politiarbejde. At brugeren kan fordybe sig i Jasminas dossier og læse om hendes muslimske baggrund og hvordan hun i en vis udstrækning har været nødt til at tage afstand fra og gøre op med denne, er med til at give brugeren indsigt i hvorfor hun handler og tænker som hun gør og hvilke dilemmaer hun står overfor når opgaven lyder på at forhindre muslimsk fundamentalistiske terroraktioner eller som hun står overfor som kvinde i et mandsdomineret erhverv etc. Denne viden som websitets personaledossierer giver spiller sammen med forskellige interaktionsmuligheder som mulighed for at stemme på sin favoritkarakter, mulighed for at quizze om PETs arbejdsmetoder etc.

Det tværmediale programformat inkluderer også et online-spil, hvor brugeren for alvor kan komme til at udfylde en rolle i et handlingsunivers tilsvarende det som findes i tv-serien. Spillet markerer at det udgør en særlig oplevelsesdimension ved at det ikke er integreret i *Livvagternes* website, men har sit eget site og æstetisk adskiller sig fra både seriens og det officielle websites mørke og blåtonede univers (en farveæstetik som også præget *Rejseholdet* og *Ørnen*): Spillet fremstår som et strategispil i en meget enkelt grafisk udformning, hvor man som spiller har til opgave at udfylde rollen som indsatsleder i livvagternes operationer, dvs. at man flytter rundt med små figurer på et kort for at løse denne eller hin opgave, hvor en officiel person skal beskyttes mod potentielle farer. Spillets grundlæggende gameplay er at kunne tilrettelægge operationen, dvs. positionere sit mandskab sådan at alle potentielle angrebsvinkler er dækket og beskyttelsen af den officielle person dermed optimal. I samspil med seriens dramatiske fortællinger om livvagternes forskellige operationer, som indbyder til indlevelse hos brugerne, og i samspil med websitets mulighed for fordybelse i karakterernes liv og personligheder tillige med fordybelse i livvagternes arbejdsmetoder udgør computerspilsdelen af *Livvagternes* tværmediale programformat muligheden for ikke blot indlevelse men også *medlevelse* idet man her har

mulighed for selv – om end i en stiliseret og simplificeret form – at afprøve arbejdet som livvagt og selv løse livvagt-opgaver. Her bliver den leven-med og gættende, som kendetegner reception af krimifiktions til, til en implementeret – og interaktiv – del af fiktionsuniverset, hvilket jeg vil sige mere om i artiklens sidste del.



Figur 4. *Livvagterne* som tværmedial kommunikationsmodel: indlevelse, fordybelse, medlevelse (modellens sorte pile indikerer mulighed for interaktion)

## CSI's mediekredsløb: lær metoderne og deltag i opklaringsarbejdet!



Illustration 2. T.v. CSI håndbog, t.h. CSI: The Experience

I serien *CSI* fra det amerikanske tv-selskab CBS følger vi et hold retsmedicinere der opklarer grove forbrydelser (primært mord). Serien er kendetegnet ved at være meget detaljeret i forhold til sine beskrivelser af de tekniske, videnskabelige aspekter ved gerningsstedeforskning med indgående – og også ofte indviklede – beskrivelser af diverse metoder til afkodning af de forskellige spor, som et gerningssted er blevet præget med. Her er den detaljerede og møjsommelige efterforskning via laboratorieforsøg og rekonstruktioner af forbrydelsens karakter og forløb som er i højsædet. Dette understøtter og forstærker det tværmediale programformat i høj grad.

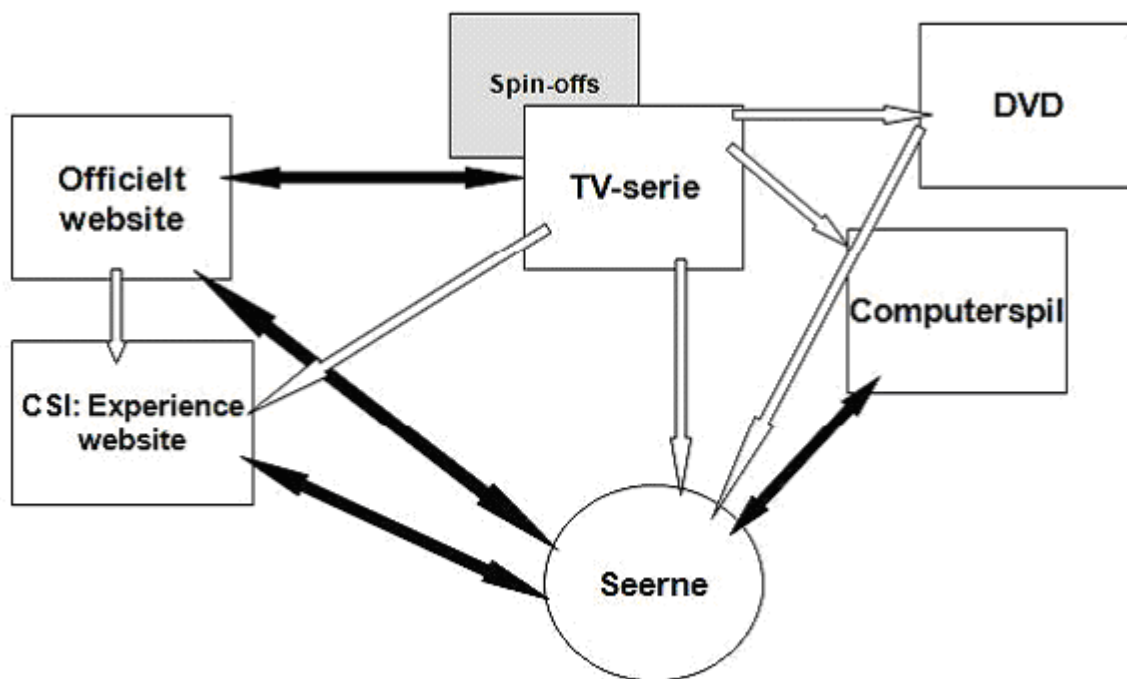
Som tværmedial programproduktion inkluderer *CSI* både den oprindelige serie og forskellige spin-offs som f.eks. *CSI: New York* og *CSI: Miami*, som alle tre er forbundet til omfattende websites. Dertil kommer en serie af computerspil til PC eller konsol, hvor seriens karakterer og handlingsunivers er omskabt til interaktive fiktionsuniverser, hvor brugeren selv kommer til at spille gerningsstedeforsker. Disse spilles ganske uafhængig af serien.

Websitet rummer mulighed for at gense tidligere episoder og for at tilgå forskelligt baggrundsmateriale om serien (om de medvirkende, om selve produktionen, om manuskript-research osv.). Hvis vi genkalder os at en af hensigterne med en tværmedial produktion er at den kan få brugeren til at føle tilknytning til produktionen på forskellig facon, så er det klart at denne dimension ved websitet er væsentlig. Men – som tilfældet var med *Livvagterne* – så er det måske endnu mere væsentligt at se nærmere på de

interaktionsmuligheder som websitet rummer og som – ud over at inkludere chats og diskussionsfora, dvs. forskellige fællesskaber for engagerede brugere – forbinder sig til selve seriens fiktionsunivers. Her anvendes websitet som interaktivt medie til at gøre den 'forsøgen gætte gåden' som kendetegner reception af krimier til en implementeret og fysisk del af selve kommunikationsformen.

Websitet rummer et større opslagsværk som forklarer retsmedicinske principper og metoder og som kan anvendes både i forhold til selve serien men også i forhold til at kunne engagere sig i den mulighed for at lave rekonstruktioner og opklarende arbejde parallelt med CSI-teamet i ugens aktuelle episode, på den måde at spor distribueres på websitet samtidigt med (eller lidt før) de dukker op på tv-skærmen. Og endelig kan denne viden om retsmedicinske begreber og metoder anvendes i den store pædagogiske underafdeling af websitet som hedder *CSI: The Experience*. Her kan brugeren i høj grad udfolde sig som CSI'er på egenhånd og erhverve evner til at opklare og til at forstå gerningsstedet et særligt sted som har gennemgået nogle bestemte forandring på et bestemt tidspunkt, det tidspunkt hvor stedet udgjorde scenen for en eller anden form for kriminel aktivitet. Som sådan er stedet blevet kodet, forstået på den måde at de handlinger og hændelser som har fundet sted har efterladt sig en række mærker og spor som kan læses og fortolkes. Blodspor, rester af negle, hår udgør forskellige (DNA)koder som kan dekrypteres og dechifrerer på samme måde som krudtslam, skudhuller, fysiske skader er tegn som skal læses og fortolkes. Som sådan rummer stedet et plot (en fortælling) som til at begynde med er skjult og fragmenteret, men som brugeren i rollen som retsmedicinsk efterforsker kan afdække og sammenstykke gennem efterforsknings- og undersøgelsesprocessen ved hjælp af de forskellige retsmedicinske metoder, som websitet indfører ham eller hende i; - gennem nærlæsning og fortolkning. Undervejs i efterforskningen vil brugerens evne til at ræsonnere logisk og tænke deduktivt såvel som hans eller hendes evne til at bruge sin forestillingsevne være afgørende for hvordan gerningsstedet først dekonstrueres og derefter rekonstrueres som scenen for fortællingen (dvs. de kriminelle handlinger). Ved at afkode dette rekonstruerede sted vil selve fortællingen også blive rekonstrueret: forbrydelsen bliver afdækket, morderen bliver afsløret.





Figur 5. *CSI* som tværmedial kommunikationsmodel

### Mediemæssige og genremæssige potentialer for tværmediale produktioner

Tv-produktion som tværmedialt oplevelsesdesign karakteriseres ved at den traditionelle programproduktion udvides til at inkludere en flerhed af medier og medieplatforme med det formål at udvide oplevelsesrummet med fokus på øget engagement og mulighed for deltagelse fra brugernes side. Hvis vi f.eks. ser på et underholdningsprogram som *X factor* (DR 2008 og 2009) som tværmedial programproduktion og fokuserer på hvilke muligheder for engagement og deltagelse som ligger i produktionen, så rummer selve tv-programmet en sigende grad af brugerdeltagelse i og med at der implementeres den interaktionsmulighed i finaleprogrammerne (*X factor Live*) at brugerne via sms er med til at bestemme hvem som går videre sammen med dommerne, mens det i de sidste programmer udelukkende er brugerne som bestemmer. Dette spiller sammen med et omfattende website som rummer mulighed med gensyn med de forskellige udsendelser, for at hente baggrundsmateriale, mulighed for at engagere sig i chat, diskussionsfora, konkurrencer mm. Her kan man læse dommernes tanker om programmet og om deltagerne, man kan læse om de forskellige deltagere og deres reaktioner på at være med i programmet og på dommernes bedømmelser. Websitet rummer også mulighed for at abonnere på et nyhedsbrev med yderligere baggrund og de seneste updates. På den måde er det muligt at engagere sig i *X factor* på

en meget omfattende måde som er med til at gøre programmet til en mediebegivenhed, der fylder betragtelig i folks bevidsthed og i det offentlige rum. Graden af engagement kan læses i deltagelse i chat og diskussionsfora på selve *X factor* websitet, men også i mængden af blogs på DRs webportal som i perioden beskæftiger sig med *X factor* tillige med mængden af journalistiske artikler og læserbreve i dagspressen: I det hele taget får *X factor* en massiv omtale i andre medier (ikke mindst Ekstrabladet, BT, Se&Hør, Billedbladet etc.). Denne omfattende eksponering forstærkes yderligere af at DR som stort medievirksomhed har formået at inkludere andre DR-programmer (især *Aftenshowets* mandagsudgave som bl.a. til sidst i 2008- såvel som 2009-sæsonen arrangerede en live-koncert på Rådhuspladsen i København med de programmets finalister) samt andre DR-websites som platforme i den tværmediale produktionsstrategi og som hver på deres måde formidler *X factor* stof.

*X factor* fremstår således som et godt eksempel på den tværmediale programproduktions mediespecifikke karakteristika: kombination af forskellige medier og medieplatforme for at skabe et større rum for engagement og deltagelse hos brugerne, og tillige et udtryk for denne produktionsforms gennemslagskraft. Ved at skabe en velfungerende samspil mellem program og website såvel som med andre medier formår programmet at nå ud til langt flere end DRs underholdningsprogrammer hidtil har formået at ramme og det formår ikke mindst ved hjælp af websitet at trænge igennem til den yngre generation og programmet formåede i 2008 ikke blot at erobre TV2s monopol på fredagsunderholdningsfladen som denne kanal har haft siden lanceringen af det dagsordensættende underholdningsprogram *Eleva2ren* (årstal), men formåede også at blive et væsentligt diskussionsemne rundt om i de danske hjem og på de danske arbejdspladser i den periode i 2008 såvel som 2009 hvor programmet kørte.

Når krimien som genre remedieres i et tværmedialt oplevelsesdesign, som ikke blot består af en serie af tv-episoder men også et website med omfattende baggrundsmateriale – ikke blot om selve produktionen, men om fiktionsuniverset og dets karakterer – og med forskellige former for spil-features, så sker dette ved at gøre de væsentligste karakteristika – afdækning af et hændelsesforløb (forbrydelsen), udforskning af et konkret sted (gerningsstedet) og møder med og undersøgelse af forskellige karakter (vidner, mistænkte) – i en vis udstrækning interaktive.

Et af krimiens særkender er at opklaringen af forbrydelsen er mere væsentlig end forbrydelsen i sig selv. Vi engageres som læsere/seere i det opklaringsarbejde som

foretages af kriminalbetjente fra drabsafdelingen, rejseholdet, den retsmedicinske afdeling og krimiens spænding er uløseligt forbundet til hvorledes dette arbejde udføres, hvilke udfordringer og forhindringer der opstår, hvilket tidspres opklaringen er under etc. dette indebærer undersøgelse af gerningssteder, afhøring af vidner og mistænkte som medvirker til at der skabes indsigt selve forbrydelsen og hvem der potentielt har begået denne. Denne plotstruktur, der har undersøgelsens og gådeløsningens karakter, kender vi fra computerspillet og især fra action-adventuregenren. Så når et interaktivt medieformat remedierer krimien er der her tale om et medie som allerede har nogle klare genreligheder med kriminalromanen, kriminalfilmen og krimi-serien, blot med den væsentlige forskel at vi her ikke længere er læsere eller seere, men aktive medspillere i selve opklaringsarbejdet som ledere af eller deltagere i et efterforskningshold. Der ligger en væsentlig oplevelsesøkonomisk pointe i at vi med den interaktive krimi får mulighed for at spille med og for at opleve plot og setting 'indefra'. Publikums oplevelse af at engagere sig fortløbende i opklaringsarbejde parallelt med fiktionen er rykket ind som konkret handlingsmulighed i selve fiktionen

Det er denne genrelighed som gør at netop TV-krimiserier fremstår så oplagte til det tværmediale programformat, hvor TV-seriens oplevelsesunivers udvides med et website, hvor brugeren har mulighed for selv at engagere sig (efterforskende!) på forskellig vis, hvad enten det nå handler om at fordybe sig i en karakterblog, hvor seriens karakter fortæller om sit liv og sine tanker<sup>10</sup>, det drejer sig om at få adgang til omfattende dossierer med personoplysninger om seriens karakterer eller det handler om mulighed for at engagere sig i decideret opklaringsarbejde enten i direkte tilknytning til seriens handling eller i spiluniverser som gør brug af karakterer og miljø, men skaber sine egen fortællinger. Under alle omstændigheder udgør disse interaktive elementer i den tværmediale programproduktion nye oplevelser som brugeren har mulighed for at engagere sig i.

## Litteratur

- Brun, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producership*. New York: Peter Lang Publishing
- Eco, U. (1981). "Læserens rolle". I Olsen, M. og G. Kelstrup (red.): *Værk og læser – en antologi om receptionsforskning*. København: Borgen
- Fiske, J. 1987. *Television Culture*. London: Routledge

- Haastrup, H. K. 2007. "Oplevelser på tværs – en tværmedial analyse af relationen mellem tv-serie og website". I Petersen, A. B. & S. K. Ramussen (red.). På tværs af medierne. Århus: Ajour
- Hjarvard, S. 2008. En verden af medier. Medialiseringen af politik, sprog, religion og leg. København: Forlaget Samfundslitteratur
- Iser, W. 1989, org.1980. "Interaction between text and reader". I John Corner og Jeremy Hawthorn (red.): Communications Studies. An introductory reader. London: Edward Arnold
- Jenkins, H. 2003. Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition. Cambridge MA: MIT Press
- Jenkins, H. 2006. Convergence Culture. Where old and new media collide. New York: New York University Press
- Jensen, K. B. 2008. Medier og samfund. En introduktion. København: Forlaget Samfundslitteratur
- McLuhan, M. 1997 1964. Understanding Media. The Extentions of Man. London og New York: Routledge
- Petersen, A. B. 2007. "Tværmedialitet som kommunikationsform". I Petersen, A. B. & S. K. Ramussen (red.). På tværs af medierne. Århus: Ajour
- Pine II, J. & Gilmore, J.H. 1999. The Experience Economy: *Work Is Theatre & Every Business a Stage*. Boston, MA: Harvard Business School Press

---

<sup>1</sup> Mediebilledet var et andet den gang, hvor DR havde monopol på tv-udsendelser i Danmark og dette har selvsagt også haft betydning for tv's samlende kraft set i forhold til dagens medielandskab, hvor der findes adskillige kanaler at vælge sine programmer fra og muligheden for et fælles referencepunkt som eksemplet *Matador* er vanskeligere at opnå. Trods dette har vi set at de populære tv-serier, som jeg nævner her, har været i stand til at trodse overopbuddet af programmer og samle mellem 1½ og 2 millioner seere.

<sup>2</sup> Jeg anvender gennemgående udtrykket 'bruger' om recipientens dobbelte rolle i receptionen af et tværmedial kommunikationssystem som inkluderer mulighed for deltagelse og indflydelse, dvs. at brugeren situeres i en rolle både som - analyserende og fortolkende - tilskuer *og* som medvirkende aktør.

<sup>3</sup> Jeg anvender denne distinktion eftersom jeg her beskæftiger mig både med tv-fiktionsserier og med underholdningsprogrammer, hvor handlingen ikke har fiktionskarakter.

<sup>4</sup> *Livvagterne* er ikke nogen typisk krimi idet fokus her ikke er på opklaring af forbrydelser, men snarere på forebyggelse af potentielle kriminelle handlinger. Jeg støtter mig dog til Gunhild Agger som i sin anmeldelse af *Livvagterne* bestemmer serien som en *krimithriller*: "Men hvor krimithrilleren normalt går på at opklare forbrydelser, der er begået, eller som begås i handlingens tid, går konceptet i *Livvagterne* på at forhindre forbrydelser i at finde sted. Det sker under udfoldelse af teknologisk og ganske almindelig menneskelig overvågning, hvori der er indbygget en række traditionelle spændingselementer" (Gunhild Agger 2009. "Terror og totakter", i Kommunikationsforum, <http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/terror-og-totakter>).

<sup>5</sup> Jeg benytter mig i artiklen udelukkende af danske eksempler, men inddrager CSI bl.a. for at vise at den tværmediale produktionsstrategi anvendes i tv-produktioner verden over. Det er dog værd at lægge mærke til at det her er tale om store produktioner med tilsvarende budgetter, da produktion på tværs af medierne og på flere medieplatforme, kræver

---

store ressource og tillige forudsætter at producenten er en stor medievirksomhed (f.eks. DR) med mulighed for at producere på forskellige platforme (tv, radio, web, mobil) . I diskussionen efter mit paper på Ystad-konferencen blev det anført af repræsentanter fra Yellow Bird, der producerer den svenske krimiserie Wallander, baseret på Henning Mankells karakterer og miljø, at de på ingen måde havde økonomiske eller mandskabsmæssige ressourcer til at koble seriens fiktionsunivers med et interaktivt website i stil med DR's store tv-serier.

<sup>6</sup> Bodil Hauge: "De unge er på 17 timer i døgnet". Politiken.dk 4.4. 2009.  
<http://politiken.dk/tjek/digitalt/computer/article490818.ece>

<sup>7</sup> Se <http://mediawatch.dk/artikel/mediebranchen-kan-faa-det-svaert-med-naeste-generation>

<sup>8</sup> Jeg forstår her medialisering ud fra Stig Hjarvards definition, hvor medialisering af samfundet bestemmes som "*den proces, hvor samfundet i stigende grad underlægges eller bliver afhængigt af medierne og deres logik*". Denne proces er kendetegnet ved en dobbeltheds af, at medierne *integreres* i andre samfundsinstitutioners virke, samtidig med at medierne *selvstændiggør* sig som institution i samfundet" (Hjarvard 2008, s.28).

<sup>9</sup> Selv et tidstypisk fænomen som Facebook er blevet kraftigt kritiseret for at påberåbe sig ejerskab over alt materiale som brugerne lægger op på deres profiler (kritikken har været så voldsom, at Facebook gik med til at ændre brugerlicensen sådan at brugerne får ophavsret til det materiale, de uploader).

<sup>10</sup> En sådan blogg findes på krimiserien *Anna Pihls* website. Her skriver forskellige forfattere hovedpersonen Anna Pihls blogg, hvor man "kan komme helt tæt på Anna Pihl" (citater fra websitet) og hvor Anna blogger om sit privatliv ("endelig lidt romantik") og om sit professionelle liv i Politiet ("jeg skød i selvforsvar") og hvor hun funderer over livet som sådan ("hvad vil det sige at være lykkelig?").